

LAPORAN
STUDI PENCIPTAAN SENI KINETIK
“RAMPOGAN”

PENELITIAN ARTISTIK



Ketua:

Satriana Didiek Isnanta, M.Sn
NIP: 197212212005011002

Anggota:

Deni Rahman, M.Sn
NIP: 197906182008121003

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta
Sesuai dengan surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program
Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) Tahun Anggaran 2017
Nomor: 7108.B/IT6.1/LT/2017 tanggal 5 Mei 2017

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2017

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN ARTISTIK DIPA ISI SURAKARTA

Judul Penelitian : **Studi Penciptaan Seni Kinetik
“Rampogan”**

Ketua Peneliti:

a. Nama Lengkap : Satriana Didiek Isnanta, M.Sn
b. NIP : 197212212005011002
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Jabatan struktural : -
e. Fakultas/ Jurusan : Seni Rupa dan Desain / Seni Rupa Murni
f. Alamat Institusi : ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantoro No.19
Ketingan Surakarta
g. Telp/ Faks/ E-mail : 081804509219/ isnanta@gmail.com

Anggota:

a. Nama Lengkap : Deni Rahman, M.Sn
b. NIP : 197906182008121003
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Jabatan struktural : -
e. Fakultas/ Jurusan : Seni Rupa dan Desain / Seni Rupa Murni
f. Alamat Institusi : ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantoro No.19
Ketingan Surakarta
g. Telp/ Faks/ E-mail : 081934333318/ sangdenirahman@gmail.com

Lama Penelitian Keseluruhan : 6 bulan
Pembiayaan : Rp. 18.000.000,-

Surakarta, 30 Oktober 2017

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Peneliti,

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP: 19711110 200312 1 001

Satriana Didiek Isnanta. M.Sn
NIP:19790104200821001

Menyetujui
Ketua LPPMPP

Dr. RM. Pramutomo, M.Hum
NIP: 196810121995021001

DAFTAR ISI

1. JUDUL PENELITIAN.....	i
2. HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
3. DAFTAR ISI.....	iii
4. DAFTAR GAMBAR.....	iv
5. ABSTRAK.....	v
6. BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan Seni	3
C. Tujuan Khusus.....	3
D. Urgensi Keutamaan.....	3
E. Metode Penciptaan.....	5
7. BAB II SUMBER PENCIPTAAN	
A. Studi Pustaka.....	7
B. Studi Pendahuluan.....	12
8. BAB III PROSES PERWUJUDAN KARYA	
A. Tahap Eksperimen.....	16
B. Tahap Perenungan.....	17
C. Tahap Pembentukan.....	20
8. BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	24
B. Saran.....	25
9. DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN.....	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 01. Patung kinetik Karya Alexander Calder, “Oscar, 1971.....	8
Gambar. 02. Seni Kinetik karya Theo Jansen.....	9
Gambar. 03. Karya Heri Dono, “Watching the Marginal People”,2013.....	10
Gambar. 04. Wayang Rampogan gaya Surakarta.....	12
Gambar. 05. Mainan anak-anak tradisional yang mempunyai unsur gerak.....	13
Gambar. 06. “ <i>Pingin Cepet (Dapat) Maburo!</i> ” Karya Satriana Didiek.....	14
Gambar. 07. Kerangka dasar penggerak mekanik.....	17
Gambar. 08. Rangka besi untuk gerak turun naik yg diletakkan di as pedal.....	18
Gambar. 09. Skets alternatif bentuk karya yang akan dibikin.....	19
Gambar. 10. Skets terpilih yang dibikin.....	19
Gambar. 11. Proses rekayasa drum bekas.....	20
Gambar. 12. Proses pemotongan lgembreng sesuai bentuk karyanya.....	21
Gambar. 13. Bentuk wayang rampogan versi sendiri.....	21
Gambar. 14. Proses pembuatan rangka penggerak.....	22
Gambar. 15. Karya yang tercipta, seni kinetik “Rampogan”.....	23

ABSTRAK

Studi penciptaan karya seni kinetik dengan judul “Rampogan” ini fokus pada studi penciptaan karya seni instalasi yang bisa bergerak (kinetik). Tujuan dari penciptaan karya seni yang berbasis eksperimentasi ini, ingin mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan kebaruan terhadap tiga aspek, yaitu : (1) aspek bentuk visual rampogan dalam wayang kulit purwa sebagai representasi ide gagasan, (2) aspek medium/ material yang digunakan dan (3) aspek mekanik yang dapat menggerakkan elemen estetis karya tersebut.

Tema karya dalam studi penciptaan ini bersumber pada seni budaya Jawa, yaitu “Rampogan” (anak wayang yang menggambarkan dinamika prajurit berangkat perang). Hal ini merepresentasikan gagasan penciptaan karya tentang fenomena sosial yang terjadi di Indonesia sekarang, dimana kehidupan bersama berbangsa dan bernegara telah dikoyak dengan segerombolan orang yang memaksakan kehendak golongan mereka dengan turun di jalan-jalan dengan cara anarki.

Metode penciptaan karya ini menggunakan metode “kreasi artistik” yang terdiri dari tiga tahapan penciptaan, yaitu: (1) tahapan eksperimen yang berkaitan dengan eksplorasi bahan, alat, dan teknik. (2) tahap perenungan yang berkaitan dengan proses eksplorasi beberapa metafor alternatif yang akan digunakan dalam karya, dan (3) tahap pembentukan yaitu proses perwujudan karya dengan mempertimbangkan prinsip komposisi dan tata susun.

Luaran dari studi penciptaan ini adalah terciptanya sebuah karya seni kinetik dengan judul “Rampogan”, artikel ilmiah di jurnal nasional dan HAKI.

Kata kunci: seni kinetik, rampogan, budaya Jawa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pada hakikatnya, manusia diciptakan bukan hanya untuk dirinya sendiri, akan tetapi sebagai *Homo Socius* yang lebih utama daripada hanya sekedar berpikir dan bertindak untuk dirinya sendiri. Manusia cenderung untuk bersosialisasi dengan manusia lain di sekitarnya dan membentuk komunitas - komunitas. Akan tetapi, terkadang jika hubungan kesosialan yang ada melanggar batas - batas interaksi sosial dalam berkomunitas, akan timbul sebuah sikap dalam interaksi komunitas sosial yang ada. Menganggap komunitasnya lebih baik, jika dibandingkan dengan komunitas atau kelompok yang lain (Primordialisme). Dengan asumsi seperti itu, maka golongan manusia tertentu akan menganggap golongannya yang paling istimewa (*exclusiveness*), sehingga kepentingan dan kebutuhan golongannya harus dinomorsatukan. Hal ini akan menimbulkan kesenjangan sosial, dimana akan tercipta masyarakat kelas (stratifikasi) yang berakibat pada kecemburuan sosial dan berujung pada konflik antar kelas.

Kemajemukan yang ada pada bangsa Indonesia, di satu pihak bila disikapi secara arif dan bijaksana merupakan modal dasar sumber daya manusia. Di lain pihak dapat pula menimbulkan kerawanan sosial. Kerusuhan-kerusuhan yang terjadi akhir-akhir ini merupakan suatu tragedi yang timbul karena adanya kemajemukan yang tidak disikapi secara arif, sehingga menimbulkan jarak sosial yang menjadi potensi konflik serta dapat memicu adanya disintegrasi sosial.

Pancasila merupakan alat pemersatu bangsa Indonesia, Meskipun begitu, selama hampir 72 tahun perjalanan bangsa Indonesia, sebagian masyarakat Indonesia dalam praktik berbangsa dan bernegara masih

belum sepenuhnya sesuai dengan nilai-nilai dasar Pancasila, bahkan saat ini sering diperdebatkan. Ideologi pancasila cenderung tergugah dengan adanya kelompok-kelompok tertentu yang mengedepankan paham liberal atau kebebasan tanpa batas, demikian pula paham keagamaan yang bersifat ekstrim baik kiri maupun kanan yang mengancam integrasi bangsa.

Disintegrasi bangsa belakangan ini dipengaruhi oleh perkembangan politik. Dalam kehidupan politik sangat terasa adanya pengaruh dari statemen politik para elit maupun pimpinan nasional, yang sering mempengaruhi sendi-sendi kehidupan bangsa, sebagai akibat masih kentalnya bentuk-bentuk primordialisme sempit dari kelompok, golongan, kedaerahan bahkan agama. Hal ini menunjukkan bahwa para elit politik secara sadar maupun tidak sadar telah memprovokasi masyarakat. Keterbatasan tingkat intelektual sebagian besar masyarakat Indonesia sangat mudah terpengaruh oleh ucapan-ucapan para elitnya sehingga dengan mudah terpicu untuk bertindak yang menjurus ke arah terjadinya kerusuhan maupun konflik antar kelompok atau golongan. Mereka berduyun-duyun turun ke jalan, berdemonstrasi tidak hanya untuk mengemukakan pendapat tetapi sudah menjurus kepada memaksakan kehendak golongan.

Fenomena inilah yang menarik untuk diangkat menjadi karya seni, bagaimana ancaman disintegrasi bangsa sudah sangat nyata, dimana setiap golongan dengan membawa kebenaran versinya sendiri berusaha memaksakan kehendak pada masyarakat di luar golongan mereka. Mereka berjajar turun ke jalan, seperti *wayang rampogan* yang berisi pasukan yang berbaris menuju medan perang.

Bentuk karya seni dalam studi penciptaan karya ini adalah seni kinetik. Dalam perbendaharaan istilah dan konsep seni rupa, istilah 'seni kinetik' (*kinetic art*, dari bahasa Yunani '*kinesis*' atau '*kinetikos*', yang berarti 'gerak') digunakan untuk menjelaskan karya-karya yang berhubungan dengan 'gerak' (*movement, motion*) dalam berbagai

bentuknya. Bentuk seni kinetik ini dalam perkembangannya ada dua, pertama adalah patung kinetik (patung yang dapat bergerak) dan kedua, adalah seni instalasi kinetik (karya seni instalasi yang elemen estetikanya dapat bergerak).

Seni kinetik ini dipilih karena merupakan hal baru dalam praktik seni rupa di Indonesia, sehingga masih banyak kemungkinan kebaruan yang bisa ditemukan dalam proses penciptaannya. Studi penciptaan seni kinetik ini menjadi penting karena akan menambah kasah perbendaharaan penciptaan karya dalam praktik seni rupa di Indonesia.

B. Rumusan Penciptaan Seni

1. Bagaimana wayang kulit “Rampogan” sebagai sumber ide penciptaan karya seni kinetik?
2. Bagaimana proses penciptaan karya seni kinetik dengan judul “Rampogan”?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan khusus dari studi penciptaan karya seni kinetik yang bertajuk “*Rampogan*” ini adalah studi penciptaan karya seni instalasi kinetik dengan mengangkat persoalan ancaman disintegrasi bangsa oleh sekelompok golongan yang mempunyai paham sektarian dan premordialisme.

D. Urgensi Penciptaan Karya

Ada persoalan konseptual yang serius masih membelenggu kerangka pendidikan seni rupa kita, dengan tetapnya perguruan tinggi seni menempatkan pembendaharaan bidang studi pada fakultas seni rupa berdasar kategori seni murni (seni lukis dan patung) dan seni berbasis terapan (kriya kayu, logam dan keramik) pada garis yang diametral. Sudah barang tentu ini akan berkonsekuensi sebagai penghambat munculnya kebaruan seni rupa di ruang-ruang akademis.

Institusi pendidikan seni, dalam arti yang paling umum sesungguhnya merupakan tempat atau institusi formal untuk mendidik lahirnya seniman profesional. Tuntutan profesionalitas ini diukur dari berbagai hal, satu di antaranya adalah penguasaan dalam berpikir yang terpola dan terstruktur. Dari sana berbagai temuan dalam eksperimentasi (pemikiran dan praktik), penelaahan kasus, serta munculnya kebiasaan dalam membuat komodifikasi estetis atau trend di masyarakatnya dapat terus digiatkan.

Artinya, perguruan tinggi seni tidak saja bertugas sebagai penjaga kebudayaan dan tradisi yang sudah ada, namun tuntutan profesionalisme dan eksperimentasi jauh sama utamanya untuk diwujudkan. Meskipun dasar minat utamanya dibatasi oleh konvensi, tradisi atau aturan yang disepakati, namun eksplorasi terhadap konvensi masih bisa dikaji terus-menerus.

Oleh karena itu, perlu untuk terus memberi tekanan pada usaha-usaha eksperimentasi kekaryaan, karena dari proses eksperimentasi inilah akan ditemukan kemungkinan - kemungkinan kebaruan dalam teori, praktik dan wacana yang secara tidak langsung mampu mengembangkan teori, praktik dan wacana seni rupa yang sudah ada.

Seperti studi penciptaan seni kinetik ini. Seni kinetik yang belum banyak dikenal di Indonesia merupakan karya seni unkonvensional yang menggabungkan unsur visual, gerak dan suara. Sebuah jenis seni rupa yang lahir dari seni konseptual. Padahal, ketertarikan para seniman Indonesia dalam menggarap berbagai aspek 'gerak' sangat menarik untuk dikaji. Di samping itu, sebagai suatu kecenderungan, atau bahkan 'isme', seni kinetik menawarkan potensi eksplorasi artistik dan filosofis yang luas, dan boleh jadi merepresentasikan situasi budaya tertentu di Indonesia.

Banyak aspek yang dapat dieksplorasi dari seni kinetik ini, baik elemen estetikanya maupun teknik mekanik geraknya. Oleh karena itu, studi penciptaan ini menjadi penting untuk dilakukan untuk memperkaya perbendaharaan materi mata kuliah seni rupa eskperimental.

E. Metode Penciptaan Seni

Dalam penciptaan karya, diperlukan suatu metode untuk menjelaskan jalannya tahapan-tahapan proses penciptaan. Pengertian metode menurut Hasan Alwi (2001), adalah:

Cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Sedangkan metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni rupa ini secara garis besar melakukan beberapa tahapan seperti tahapan dalam Kreasi Artistik Dharsono (2016), yaitu : riset dengan pendekatan etik dan riset dengan pendekatan emik, eksperimentasi, perenungan dan pembentukan. Untuk detilnya seperti tahapan di bawah ini.

1. Riset Etik dan Emik

a. Riset dengan pendekatan etik

Riset dengan pendekatan etik yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi pustaka yang berkaitan dengan batasan tema yang akan diangkat yaitu tentang fenomena ancaman disintegrasi bangsa yang sudah sangat nyata, dimana setiap golongan dengan membawa kebenaran versinya sendiri berusaha memaksakan kehendak pada masyarakat di luar golongan mereka. Mereka berjajar turun ke jalan, seperti *wayang rampogan* yang berisi pasukan yang berbaris menuju medan perang. Oleh karena itu dalam studi penciptaan karya ini akan melakukan studi pustaka di perpustakaan dan museum dan penelusuran pustaka berkaitan dengan fenomena sosial yang tentang ancaman disintegrasi bangsa dan bentuk visual, makna serta filosofi *wayang rampogan*.

b. Riset dengan pendekatan emik

Riset dengan pendekatan emik yang dilakukan dalam studi penciptaan karya ini adalah melakukan wawancara mendalam terhadap beberapa narasumber yang menguasai tema studi penciptaan ini, yaitu: Bagus Indrayana yang fokus mempelajari mainan tradisional. Kedua, dengan Bambang Suwarno berkaitan dengan wayang rampogan, serta ketiga, Bibit “Jrabang” Waluya, selaku seniman yang banyak mengeksplorasi bentuk-bentuk tradisi ke dalam karyanya. Wawancara dengan Bibit Waluya untuk mengetahui bagaimana membuat benda seni yang bersumber pada nilai-nilai dan bentuk visual tradisi. Selain melakukan wawancara, studi penciptaan ini juga akan melakukan observasi lapangan di sentra industri wayang kulit dan di sentra industri mainan tradisional.

2. Langkah –Langkah Penciptaan

Setelah tahapan riset etik dan emik, maka hasil dari riset tersebut akan menjadi dasar tahapan studi penciptaan ini, yang akan terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu: tahap Eksperimentasi, Tahap Perenungan dan Tahap Pembentukan. Untuk lebih detailnya seperti penjelasan berikut:

a. Tahap Eksperimentasi

Pada tahap ini akan dilakukan eksperimentasi bahan, alat dan teknik yang akan digunakan. Pilihan material awalnya adalah gembeng/seng bekas drum, kayu, atau fiber. Ketiga material utama tersebut akan diuji coba untuk mengetahui sejauh mana material tersebut mampu mencapai ide gagasan bentuk karyanya nanti. Kerumitan teknis pembuatannya juga akan menjadi pertimbangan yang lain.

Karena karya yang akan diciptakan nanti adalah seni kinetik (gerak), maka pada tahap ini juga akan melakukan uji coba yang berkaitan dengan mekanik gerak dan motor penggerak elemen estetika karyanya.

b. Tahap perenungan

Pada tahap ini akan mengeksplorasi beberapa metafor dan bentuk-bentuk alternatif yang nanti akan digunakan sebagai elemen estetik karya. Selain mengeksplorasi ide gagasan berkaitan dengan metafor yang akan digunakan ke dalam skets, pada tahap ini juga akan mengeksplorasi skets karyanya secara keseluruhan, dan bagaimana karya tersebut dirangkai menjadi karya seni instalasi kinetik. Setelah beberapa bentuk alternatif tersebut jadi, akan dipilih satu yang kemudian akan dieksekusi menjadi elemen estetik karya.

c. Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan adalah tahap terakhir, yaitu tahap perwujudan karya. Dari sket terpilih tersebut kemudian diwujudkan ke dalam bentuk elemen-elemen estetik karya. Setelah seluruh elemen estetik tersebut jadi, maka tahap terakhir adalah merangkainya menjadi satu kesatuan karya seni instalasi kinetik.

BAB II

SUMBER PENCIPTAAN

A. Studi Pustaka

Dalam perbendaharaan istilah dan konsep seni rupa, istilah 'seni kinetik' (*kinetic art*, dari bahasa Yunani '*kinesis*' atau '*kinetikos*', yang berarti 'gerak') digunakan untuk menjelaskan karya-karya yang berhubungan dengan 'gerak' (*movement, motion*) dalam berbagai bentuknya. Sejak mengemuka pada awal abad ke duapuluh, spektrum praktik seni kinetik hari-hari telah melampaui definisi karya-karya dengan teknik dan gaya tertentu. Secara umum, spektrum itu berhubungan dengan perkembangan sudut pandang, respon dan pemahaman para seniman terhadap konsep dan fenomena 'gerak'. (Rizki Zaelani, 2013)



Gambar 01

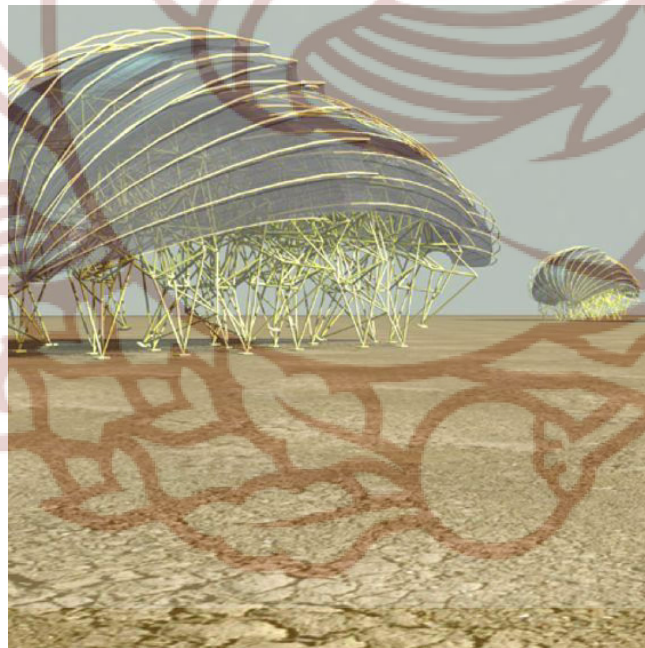
Patung kinetik pada awal kemunculannya yang menggunakan angin sebagai penggerak. Karya Alexander Calder, "Oscar", Métal peint / painted metal, 762 x 762 cm, 1971

Sumber:

http://www.artnet.com/artists/alexander-calder/oscar-a-X6qclx7H_Tj_USSh1NETUA2

Pada awalnya seni kinetik muncul dari perkembangan seni patung. Jejak awal *kinetic sculpture* pada seni patung bisa ditelusuri dari karya Max Bill, *Construction with Suspended Cube* (1935-1936) yang memperkenalkan ide persepsi gerak, walaupun objeknya sendiri tidak menghasilkan gerak (Scheneckenburger, 2005:500-501). Hal ini dipertegas pada era konstruktisimisme oleh Naum Gabo yang memperkenalkan istilah *kinetic rhythm*.

Perkembangan teknologi yang menyebabkan persinggungan seni dengan teknologi dan pesatnya kemajuan dunia komputer (digital), membuat perhitungan rumit bisa dilakukan. Hal ini membuat karya-karya seni kinetik berkembang menjadi lebih kompleks. Seperti karya Theo Jansen yang berhasil melebur seni dan teknologi dan menciptakan '*artificial intelligent*' dengan pendekatan revolusioner.



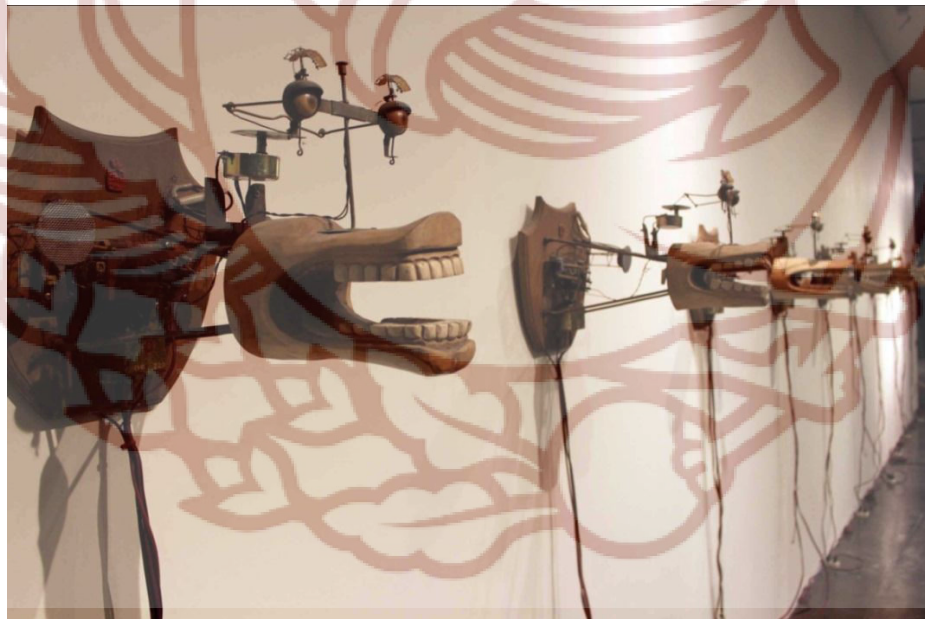
Gambar 02

Seni Kinetik karya Theo Jansen asal Belanda yang menggunakan angin untuk menggerakkan patungnya agar bisa berjalan.

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/58124651410602845>

Di Indonesia, istilah seni kinetik tergolong kurang populer. Meskipun berbagai aspek ‘gerak’ bisa kita temukan dalam berbagai karya seniman-seniman Indonesia—khususnya dalam karya-karya yang selama ini populer dengan sebutan ‘instalasi’— hanya ditemukan pameran maupun diskursus yang membahasnya secara spesifik, yaitu Motion/Sensation (2013) di Edwin Gallery Jakarta. Pameran ini digagas dengan tujuan melacak berbagai gagasan dan bentuk ‘gerak’ dalam karya-karya seniman Indonesia, dan menampilkannya sebagai suatu penampang kecil perkembangan seni kinetik di Indonesia. Selain didorong oleh kebutuhan untuk melihat eksperimentasi-eksperimentasi baru, pameran ini adalah upaya rintisan untuk mengkaji seni kinetik sebagai suatu medium.



Gambar 03

Karya Heri Dono, *“Watching the Marginal People”*, Mixed material, 2013

Sumber:

<https://senikinetik.tumblr.com/>

Seni kinetik, pertumbuhannya di Indonesia menjadi unik dan berbeda. Selain sebagian besar berbentuk seni instalasi/ bukan patung, juga karena menggunakan media lokal dengan penyesuaian tema yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat sampai penggabungan antara nilai tradisional dengan modern baik dari segi tema maupun teknis. Seperti karya Heri Dono menggabungkan teknologi rendah seperti dinamo dan suara yang menggerakkan elemen estetikanya.

Seni instalasi menurut Mark Rosenthal (2003) dalam bukunya yang bertajuk "*Understanding Installation Art*" membagi seni instalasi menjadi 2 kategori, yaitu "*Filled-Space Installation*" dan "*Site- Specific Installation*". *Filled-space*, dimana karya instalasi tersebut hanya sebagai pengisi ruang (ruang dalam bangunan arsitektur maupun ruang imajiner (ruang di alam terbuka) dan ketika dia dipindahkan ke ruang yang lain bentuk karya tetap sama seperti sebelumnya. Biasanya dilakukan oleh seniman yang dalam aktifitasnya selalu bergerak dari negara satu ke negara lainnya (*movable*), karya bersifat *knock down* agar mudah dalam pembawaanya.

Sedang pada *Site- specific*...dimana karya selalu adaptif pada site (ruang) bahkan sampai mengeksplorasi ruang/site pada karya. Pada jenis ini karya tersebut sangat kontekstual pada ruang dan merupakan dialog antara seniman dengan ruang dan lingkungannya, baik ruang riil (ruang dalam bangunan arsitektur maupun ruang imajiner (ruang dialam terbuka). Dalam melakukan proses berkarya dengan kategori '*site specific*', seorang perancang seni instalasi harus melakukan riset terlebih dahulu terhadap ruang dimana karya akan ditempatkan, hal inilah yang dimaksud '*kontekstual*'.

Melihat fenomena di atas, maka studi penciptaan karya seni kinetik "*Rampogan*" yang berbentuk seni instalasi (bisa bergerak) akan menggunakan teknologi yang sederhana seperti motor penggerak elemen estetik serta menggali kebudayaan lokal sebagai sumber ide visual karyanya nanti. Dalam studi penciptaan karya ini, juga telah melakukan

beberapa studi pendahuluan yang berkaitan dengan tema dan sumber ide visual yang berkaitan dengan karya yang akan diciptakan.

B. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang pertama adalah studi pustaka berkaitan dengan wayang *rampogan* dan observasi lapangan berkaitan dengan unsur gerak karya kinetiknya nanti, dengan sumber pengamatan adalah mainan anak-anak tradisional. Observasi dilakukan di toko permainan anak tradisional Sriwedari dan alun-alun utara pada acara Sekaten.



Gambar 04
Wayang Rampogan gaya Surakarta

Sumber:
<http://www.hadisukirno.co.id/produk.html?id=Rampogan>

Wayang *rampogan* adalah anak wayang yang menggambarkan pasukan yang sedang berbaris menuju medan pertempuran. Wayang rampogan ini merepresentasikan gagasan tentang realitas yang terjadi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia, dimana

ancaman disintegrasi bangsa terancam dengan adanya banyak demonstrasi berbasis sektarian dan premordial yang menuntut keadilan kepada penguasa berdasarkan kepentingan golongan dan kebenaran versi golongan mereka sendiri. Demonstrasi yang diikuti ribuan massa tersebut bagaikan wayang rampogan yang siap perang, dengan melawan siapa saja yang tidak setuju dengan pendapat mereka.

Selain studi tentang wayang rampogan, juga dilakukan studi awal dengan cara melakukan observasi terhadap mainan anak-anak tradisional yang menggunakan unsur gerak, seperti gangsing timah, kuda-kudaan, trontong, dll. Dari observasi itu didapat beberapa data berkaitan dengan mainan tersebut.



Gambar 05
Mainan anak-anak tradisional yang mempunyai unsur gerak

Dari mainan anak-anak tersebut muncul ide membuat karya seni instalasi kinetik, yaitu karya seni instalasi yang elemennya dapat bergerak menggunakan dinamo yang dinyalakan secara konstan atau mengajak audiens untuk merespon karya tersebut dengan memencet tombol yang sudah disediakan.

Studi penciptaan seni kinetik “Rampogan” ini tidak dimulai dari awal, karena peneliti sudah pernah membuat studi penciptaan karya seni instalasi yang ide awalnya dari *gembor*. Pada studi penciptaan tersebut, berhasil membuat karya seni instalasi dengan elemen estetis utama *gembor* yang dikembangkan dan digabung dengan tokoh punokawan. Karya tersebut juga menggunakan suara sebagai elemen estetikanya, sehingga dalam studi penciptaan karya seni kinetik ini, akan lebih fokus pada gerak mekanis yang menggerakkan elemen estetik karya.



Gambar 06
Seni Instalasi “*Pingin Cepet (Dapat) Maburo!*” Karya Satriana Didiek (2011)

BAB. III

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Seni rupa berbasis pada eksperimentasi, memang membahana sebagai arus kreatif seni kontemporer. Beragam media tidak saja dieksplorasi sebagai ruang bebas untuk menuturkan ide-ide seorang perupa. Melainkan juga sebagai "identitas" baru kesenimanannya seorang perupa.

Dalam sejarah perkembangan seni rupa, gerakan eksperimentasi karya seni muncul sekitar tahun 1950-an akhir dan berkembang menjadi genre baru yang banyak diperbincangkan oleh praktisi seni rupa barat pada tahun 1960-an dengan nama "*Experimental Art*".

Di dalam literatur seni abad ke 20 seperti yang dikutip oleh Walker (1977), istilah "eksperimental" dianggap berbau "provokatif", yang secara tidak langsung disamakan dengan *avant garde* (seni garda depan). Kata ini bersifat paradok, di satu sisi punya konotasi negatif dan di sisi lain positif.

Bagi yang memuji 'eksperimental', didasarkan pada praktik empirik di mana seniman bermain-main dengan materialnya dan melakukan perubahan dari prosedur yang konvensional. Dengan praktik ini diharapkan dapat menghasilkan sesuatu yang berharga, yaitu kebaruan. Pendapat ini dapat diringkas menjadi "trial and see", atau "coba dan lihat".

Bagi yang setuju dengan "eksperimentasi", percaya bahwa seni bisa disamakan dengan ilmu yang seharusnya terus dikembangkan seperti halnya ilmu alam. Seperti ada kecenderungan pandangan alam sudah tidak lagi dianggap dan diperhatikan hanya sebagai sebuah gambar dalam filsafat alam, tetapi diteliti.

Hal senada juga diungkap oleh Stephen Bann (1970), mendefinisikan bahwa kerja eksperimentasi seniman sebagai seorang

yang meyakini dan melakukan penelitian kecil dengan aktivitas yang terkontrol, yang mana hasil karya yang dikerjakannya menyisakan bukti-bukti otentik.

Pada studi penciptaan seni kinetik “Rampogan” ini menggunakan metode penciptaan Dharsono (2016), kreasi artistik yang memiliki tiga tahapan yaitu: eksperimen, perenungan dan pembentukan.

A. Tahap Eksperimen

Tahap eksperimen yang dilakukan dalam studi penciptaan ini adalah penguatan tema karya “Rampogan”, material yang digunakan dan rancangan teknik mekanik sebagai dasar penciptaan karya seni kinetik.

Tahap eksperimen penekanannya lebih pada eksperimentasi medium (material, teknik, dan alat) yang digunakan, serta pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetika karya seni rupa. Eksplorasi medium menjadi penting karena setiap medium mempunyai karakternya sendiri. Belum tentu sebuah medium yang sangat cocok dan berhasil ketika digunakan dalam cabang seni yang satu juga menjadi baik ketika digunakan oleh seni yang lain. Penjelasan di atas adalah definisi medium secara umum, sedangkan di dalam ruang lingkup seni rupa, medium berarti:

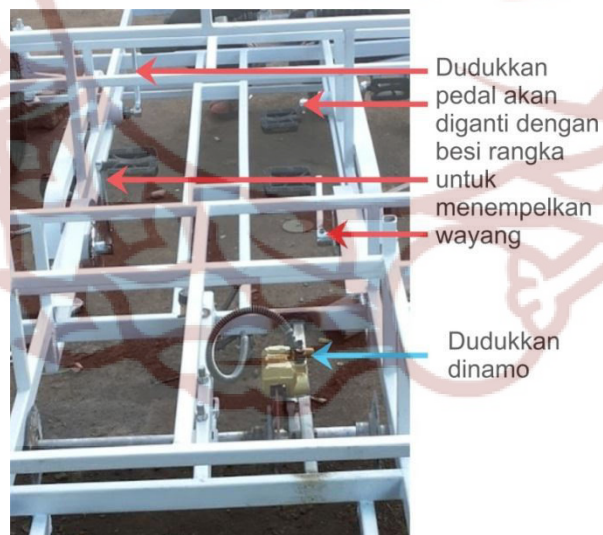
Medium seni lukis ialah permukaan datar yang bisa terbuat dari apa saja seperti kanvas, sutra, papan, kertas, kaca dan sebagainya. Medium lainnya adalah bahan cat dan semua apa saja yang juga sebagainya dalam bentuk air, cat, atau benda seperti misalnya kapur. (The Liang Gie, 1996: 31)

Medium adalah alat perantara, pembawa sesuatu, pembawa pesan komunikasi dan informasi antara individu satu dengan yang lainnya. Sedangkan di dalam seni lukis, definisi medium kurang lebih sama. Sebagai perantara konsep gagasan seniman ke audiens (penikmat seninya). Untuk lebih tepatnya akan lebih jelas kalau mengambil definisi medium menurut Mikke Susanto (2003, 20) : “Medium meliputi : bahan (material), alat (*tool*), dan teknik (*technique*)”. Jelas sudah akhirnya,

bahwa medium dalam seni lukis itu tidak hanya sebagai material atau bahan saja tetapi juga meliputi alat serta teknik penguasaan material yang dimaksud.

Studi penciptaan karya ini, eksperimen yang dilakukan lebih pada eksplorasi mediumnya. Ada beberapa alternatif material untuk pembuatan wayang rampogannya, yaitu akrilik, multiplek, aluminium atau gembeng/seng bekas. Akhirnya untuk memudahkan penyatuan material pada rangka penggerak mekaniknya menggunakan gembeng bekas drum. Selain lebih kuat juga lebih bisa menyatu dengan rangka besi dan kerangka mekaniknya.

Sedangkan kerangka mekanik yang digunakan menggunakan ide dari kerangka odong-odong yang direkayasa menjadi kerangka mekanik seni kinetik. Hal ini mengingat sistem kerjanya hampir sama dengan sistem kerja odong-odong. Hanya kalau odong-odong menggunakan sistem gerak kayuh, dalam karya ini daya geraknya menggunakan daya listrik (dinamo).



Gambar 07

Kerangka dasar penggerak mekanik karya seni kinetik "Rampogan"



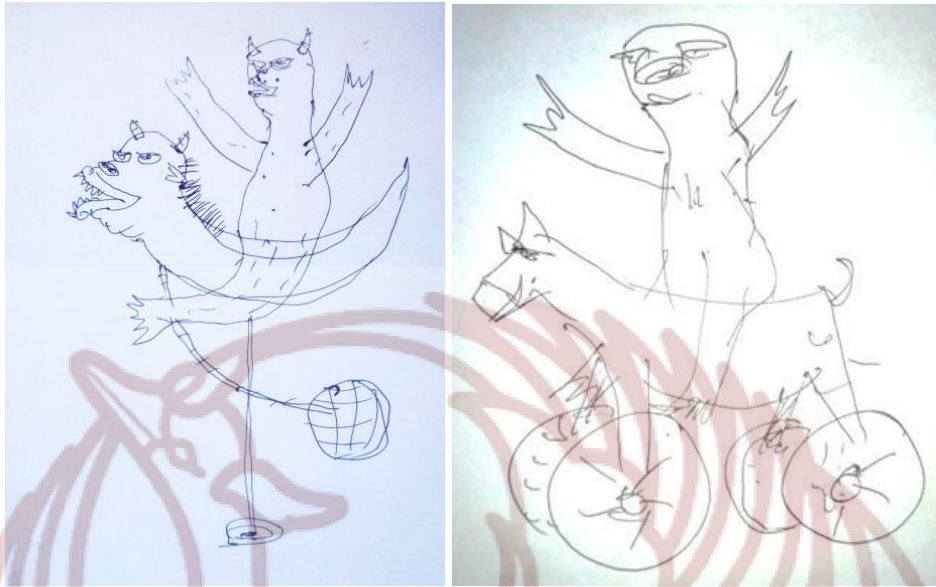
Gambar 08

Rangka besi untuk gerak turun naik yg diletakkan di as pedal

B. Tahap Perenungan

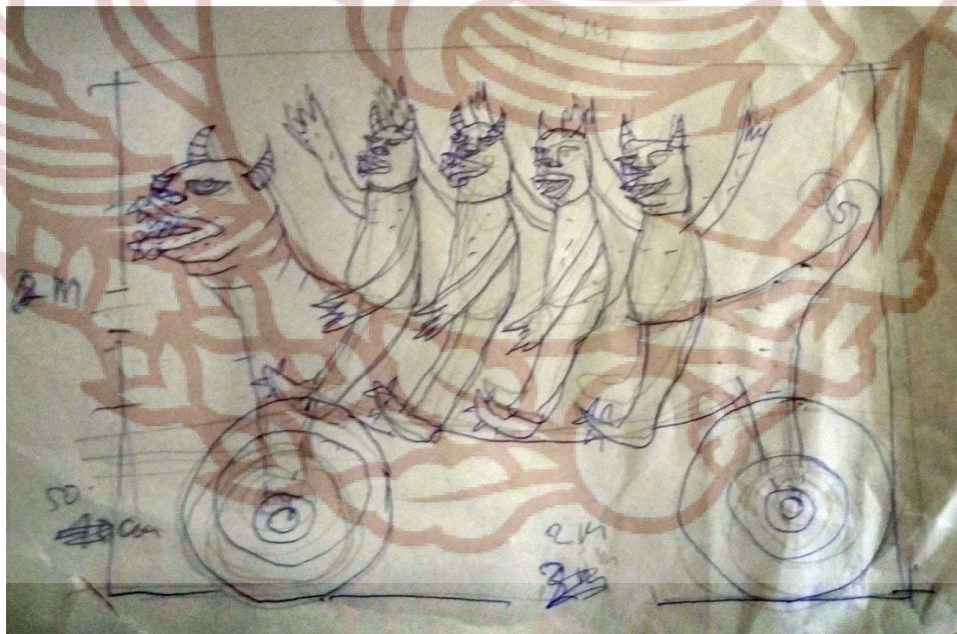
Pada tahap ini adalah tahapan kontemplasi. Semua yang sudah dilakukan, dari riset etik dan emik, kemudian tahap eksperimentasi medium, material, teknik dan alat yang digunakan akan direnungkan. Dielaborasikan dan dieksplorasi kembali untuk mencari bentuk-bentuk, simbol dan metafor yang mampu merepresentasikan ide tentang realitas yang terjadi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia, dimana ancaman disintegrasi bangsa terancam dengan adanya banyak demonstrasi berbasis sektarian dan premordial yang menuntut keadilan kepada penguasa berdasarkan kepentingan golongan dan kebenaran versi golongan mereka sendiri. Demonstrasi yang diikuti ribuan massa tersebut bagaikan wayang rampogan yang siap perang, dengan melawan siapa saja yang tidak setuju dengan pendapat mereka.

Gagasan-gagasan alternatif visual tersebut direnungkan kembali dan dihubungkan dengan pengalaman artistik ketika melakukan eksperimentasi medium agar karya yang tercipta nanti dapat bisa menjadi satu kesatuan yang utuh. Upaya menyesuaikan visual dengan kematangan konsep pada tahap ini menjadi hal yang paling penting.



Gambar 09

Skets alternatif bentuk karya yang akan dibikin



Gambar 10

Skets terpilih yang dibikin

C. Tahap Pembentukan

Dalam proses pembentukan ini menggunakan artisan, yaitu tenaga ahli yang mampu memvisualkan ide gagasan senimannya. Rancangan karya diberikan kepada artisan dan dikerjakan sesuai dengan rancangan karya dan di bawah pengawasan senimannya. Dalam proses ini, artisan yang digunakan ada dua, pertama tukang gembreg untuk membuat wayang dan kedua adalah tukang pembuat odong-odong untuk membuat kerangka mekaniknya.

Material utama untuk wayang rampogannya dibuat dari seng bekas drum, sehingga proses pertama yang dilakukan adalah membedah drum dan membuat seng tersebut menjadi rata. Dalam studi penciptaan karya ini berukuran 2 m x 2 m x 1,5 m dan membutuhkan empat drum bekas.



Gambar 11

Proses rekayasa drum bekas sebagai medium wayang rampogan.

Setelah rata, kemudian permukaan bekas drum tadi diskets sesuai gambar rancangan yang sudah ada dan mulai di potong sesuai dengan skets awalnya. Pada proses ini ada beberapa alat yang digunakan yaitu gerinda, gergaji besi, dan las.



Gambar 12

Proses pemotongan lempengan gembeng sesuai bentuk karyanya

Dari ketiga teknik dan alat yang digunakan akhirnya, peneliti lebih memilih teknik potong menggunakan las listrik, pertimbangannya, bisa lebih mudah memotong mengikuti arah kontur dan efek yang ditinggalkan lebih berkesan keras.



Gambar 13

Bentuk wayang rampogan (kiri) dan Sisi dalam yang diberi rangka (kanan)

Ada satu masalah muncul, yaitu ketika wayang rampogannya telah selesai dibuat kemudian di berdirikan ternyata sedikit melengkung (tidak

bisa datar), dan tidak bisa berdiri, akhirnya diberi rangka penguat dari besi esser pada sisi dalamnya. Rangka ini sekaligus untuk pengait pada saat merangkai denganudukannya nanti.

Pada waktu yang sama, selain proses pembuatan bentuk wayang rampogannya juga membuat rangka penyangganya dan menyusun rangkaian penggerakannya. Hal ini dilakukan untuk menghemat waktu.



Gambar 14

Proses pembuatan rangka penggerak (kiri), dinamo dan penurun daya (kanan atas) dan plendes (ganjal blok)

Setelah semua elemen penggerak dirangkai dalam dudukan, langkah terakhir yang dilakukan adalah menempatkan wayang rampogan pada dudukan dan digerakkan.



Gambar 15

Hasil akhir studi penciptaan karya seni kinetik “Rampogan” yang bisa digerakkan berputar searah jarum jam.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Istilah 'seni kinetik' (*kinetic art*, dari bahasa Yunani '*kinesis*' atau '*kinetikos*', yang berarti 'gerak') digunakan untuk menjelaskan karya-karya yang berhubungan dengan 'gerak' (*movement, motion*) dalam berbagai bentuknya.

Pada awalnya seni kinetik muncul dari perkembangan seni patung. Jejak awal *kinetic sculpture* pada seni patung bisa ditelusuri dari karya Max Bill, *Construction with Suspended Cube* (1935-1936) yang memperkenalkan ide persepsi gerak, walaupun objeknya sendiri tidak menghasilkan gerak (Scheneckenburger, 2005:500-501).

Bentuk seni kinetik ini dalam perkembangannya ada dua, pertama adalah patung kinetik (patung yang dapat bergerak) dan kedua, adalah seni instalasi kinetik (karya seni instalasi yang elemen estetikanya dapat bergerak).

Di Indonesia, istilah seni kinetik tergolong kurang populer. Meskipun berbagai aspek 'gerak' bisa kita temukan dalam berbagai karya seniman-seniman Indonesia—khususnya dalam karya-karya yang selama ini populer dengan sebutan seni instalasi.

Karya seni kinetik merupakan produk seni yang lahir dari persinggungan seni dan teknologi, oleh karena itu ketika membuat karya seni kinetik selain mempertimbangkan unsur estetikanya juga bereksperimentasi pada sisi bagaimana menyusun rangka mekanik yang mampu menggerakkannya.

B. Saran

Hanya satu saran yang bisa diberikan oleh peneliti dalam tulisan pelaporan ini. Bagi praktisi pendidikan seni yang masuk dalam bidang ilmu seni: hendaknya kita menyadari kapan kita sebagai ilmuwan dan kapan kita sebagai seniman dalam mengevaluasi dan atau mengapresiasi sebuah proses penelitian ilmiah/ meskipun dalam konteks penciptaan karya.



DAFTAR PUSTAKA

Atkins, Robert, *Art Speak; Guide to Contemporary Ideas, Movements and Buzzwords*, New York, Penerbit Abbeville Press, 1990.

Djelantik, AA, Pengantar Dasar Ilmu Estetika. Estetika Denpasar, STSI, 1992.

Dharsono, *Proses Kreasi Artistik*, Surakarta, ISI Press, 2016

Goetz, J.P dan Le Comte, MD, *Ethnography and Qualitative Design in Educational Research*. New York: Academic Press, Inc, 1984.

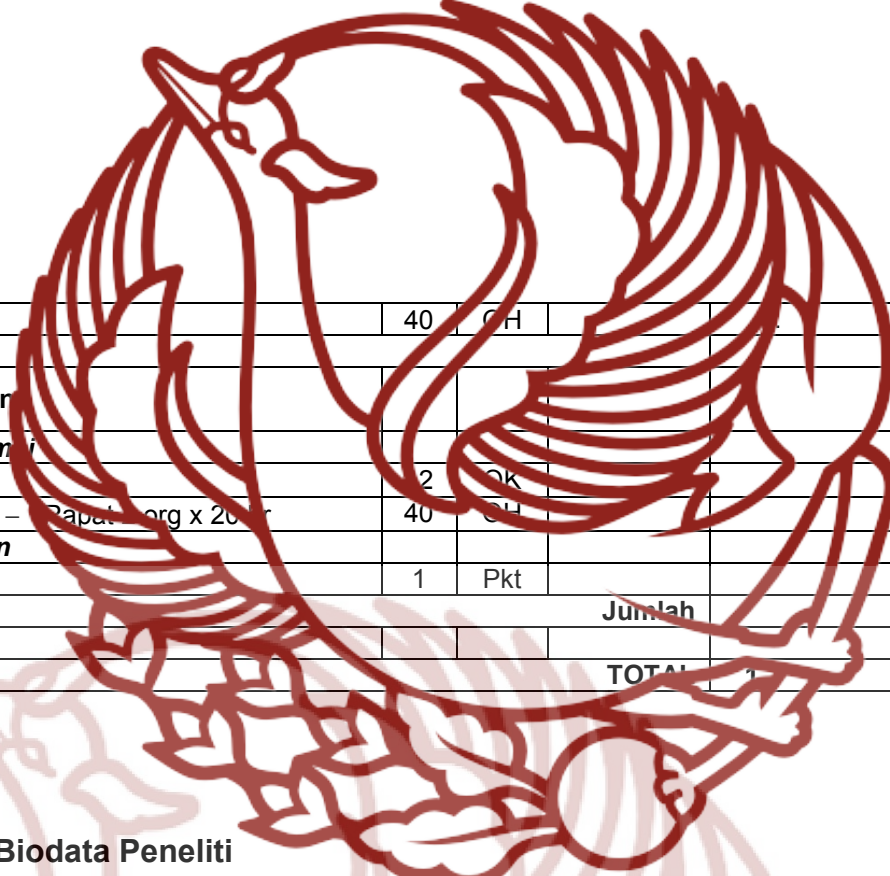
Susanto, Mikke, *Membongkar Seni Rupa; Essensi Karya Seni Rupa*, Yogyakarta, Penerbit Jendela, 2003

Scheneckenburger, M. Walter F Ingo (Ed.) *Art of the 20th Century*, Volume 1 & 2: Taschen GmbH, (2005).

Walker John A, *Gloosary of Art, Architecture and Design Since 1945*, London, Clive Bingley Ltd, 1977.

Witabora, Joneta, "Kinetic Sculpture", dalam Jurnal Humaniora Vol. 5 No. 1 April 2015.

Zaelani, Rizkli, "Kinetic Art". 2011. Edwingsgallery.com. 12.15 am 22 Februari 2017



		40	CH		
4	Lain-lain				
a	Konsumsi				
	–	2	OK		
	– Rapat Org x 200	40	CH		
b	Laporan				
		1	Pkt		
				Jumlah	
				TOTAL	1

Lampiran 02 Biodata Peneliti

I IDENTITAS DIRI (Ketua Peneliti)

1.1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Satriana Didiek Isnanta, S.Sn , M. Sn
1.2	Jabatan Fungsional	Lektor
1.3	NIP/NIK/No. Identitas lainnya	197212212005011002
1.4	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 21 Desember 1972
1.5	Alamat Rumah	Jl. Sawo III No. 6 Karangasem Laweyan Surakarta
1.6	Nomor Telepon/Faks	-
1.7	Nomor HP	081804509219
1.8	Alamat Kantor	ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Kertingan Surakarta
1.9	Nomor Telepon/Faks	(0271) 647658
1.10	Alamat e-mail	isnanta@gmail.com
1.11	Mata Kuliah yg diampu	1. Mural/ Lukis Dinding 2. Seni Eksperimental 3. Seni Multimedia 4. Sosiologi Seni

II RIWAYAT PENDIDIKAN

2.1	Program:	S-1	S-2
	Nama PT	Univ. Sebelas Maret	ISI Surakarta
	Bidang Ilmu	Seni Lukis	Pengkajian Seni Rupa
	Tahun Masuk	1991	2015
	Tahun Lulus	1999	2016
	Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi	Pengaruh teknologi Informasi terhadap pergeseran nilai masyarakat sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis	Estetika Seni Lukis Karya Soegeng Toekio (Kajian Kritik Seni

			Holistik)
	Nama Pembimbing/promotor	Drs. Suatmadji, M.Hum	Prof. Dharsono, M. Sn

III PENGALAMAN PENELITIAN

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

Urutkan judul penelitian yang pernah dilakukan selama 5 tahun terakhir dimulai dari penelitian yang paling relevan menurut Saudara.

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Juta RP)
1	2006	Studi Penciptaan Karya Performance art dengan Eksplorasi Ruang Cahaya	DIPA	3,75
2	2007	Studi Penciptaan Karya Seni Lukis Kontemporer dengan Mengolah Kaca Sebagai Medium. (dari eksplorasi medium sampai wacana pertentangan seni dan kriya)	DIPA	5
3	2008	Persinggungan Seni dan Teknologi Sebagai Ide Penciptaan Karya Video Performance	DIPA	10
4	2014	Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Ekperimentasi Dengan Teknik Assemblage	DIPA	5
5	2015	Penelitian Pustaka "Mural, Sejarah, Perkembangan dan Posisinya dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia	DIPA	10

Tuliskan sumber pendanaan: PDM, SKW, Fundamental Riset, Hibah Bersaing, Hibah Pekerti, Hibah Pascasarjana, RAPID, atau sumber lainnya.

IV PENGALAMAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Urutkan judul pengabdian kepada masyarakat yang pernah dilakukan selama 5 tahun terakhir dimulai dari yang paling relevan menurut Saudara.

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)

Tuliskan sumber pendanaan: Penerapan Ipteks, Vucer, Vucer Multitahun, UJI, Sibermas, atau sumber lainnya.

V PENGALAMAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL
(Tidak termasuk Makalah Seminar/*Proceedings*, Artikel di Surat Kabar)

Urutkan judul artikel ilmiah yang pernah diterbitkan selama 5 tahun terakhir dimulai dari artikel yang paling relevan menurut Saudara.

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor	Nama Jurnal
1	2010	Fusi Seni Dan Teknologi Mendorong Metamorfosis Bentuk Karya Seni Rupa (Studi Penciptaan Karya Video Performance)	Vo. 2II No.1	Brikolas e
2	2010	Representasi Tubuh Perempuan Dalam Performance Art Karya Melati Suryadarmo	Vol. 2 No. 2	Brikolas e
3	2010.	Studi Penciptaan Karya Performance Art Dengan Fokus Eksplorasi Ruang Dan Cahaya	Vol. 2 No.2	Acyntia
4	2012	Performance Art Antara Media Penyadaran, Kepentingan Pasar Dan Partisipasi International	Vol. 4 No.2	Brikolas e
5	2014	Penciptaan Karya Seni Lukis Kaca Dengan Teknik Layer	Vol. 6 No.1	Brikolas e
6	2015	Analisis Formal Seni Lukis Karya Soegeng Toekio Tahun 2000-2015	Vol. 7 No.1	Brikolas e
7	2015	Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Eksperimentasi Dengan Teknik <i>Assemblage</i>	Vol, 6 No. 1	Abdi Seni

VI PENGALAMAN PENULISAN BUKU

Urutkan judul buku yang pernah diterbitkan selama 5 tahun terakhir dimulai dari buku yang paling relevan menurut Saudara.

No	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
	2012	Menyunting buku berjudul "Loro Blonyo Perkembangan Bentuk dan Fungsinya" tulisan Ersnathan Budi Prasetyo,	134	Penerbit ISI Press, 2012. ISBN No. 978-602-8755-65-8

VII PENGALAMAN PEROLEHAN HKI

Urutkan judul HKI yang pernah diterbitkan 5-10 tahun terakhir.

No	Tahun	Judul/Tema HKI	Jenis	Nomor P/ID

VIII PENGALAMAN MERUMUSKAN KEBIJAKAN PUBLIK/REKAYASA SOSIAL LAINNYA

Urutkan judul rumusan kebijakan/rekayasa sosial lainnya yang pernah dibuat/ditemukan selama 5 tahun terakhir.

No	Tahun	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tempat Penerapan	Respons Masyarakat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Pustaka DIPA ISI Surakarta.

Surakarta, 30 Oktober 2017
Pengusul,

(Satriana Didiek Isnanta, S.Sn, M. Sn)

I IDENTITAS DIRI (Anggota Peneliti)

1	Nama Lengkap (dengangelar)	Deni Rahman, S.Sn, M.Sn
2	Jabatan Fungsional	Penata Muda
3	Jabatan Struktural	Pengajar

4	NIP	197906182008121003
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Cilacap, 18 Juni 1979
6	Alamat Rumah	Gg. Bathik Klitik Mg III/no.558, RT 25 RW 07 Prawirotaman, Mergangsan Yogyakarta 55153
7	Nomor Telepon/Faks?HP	+62 81934333318
8	Alamat Kantor	ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No.19Ketingan Surakarta Kampus 2 ISI Surakarta, Jl. Ring Road Utara Mojosongo, Surakarta (0271 8089151)
9	Nomor Telepon/Faks	(0271) 647658
10	Alamat e-mail	deni@isi-ska.ac.id (sangdenirahman@gmail.com)
11	Jumlah lulusan yang telah dihasilkan	-
12	Mata Kuliah yg diampu	Seni Grafis Dasar 2. Seni Grafis III Seni Grafis IV 4. Pengetahuan Seni Rupa

A. RIWAYAT PENDIDIKAN

Pendidikan	S-1	S-2
Nama Perguruan tinggi	ISI Yogyakarta	ISI Yogyakarta
Bidang Ilmu	Seni Murni/ Seni Grafis	Penciptaan Seni/ Seni Grafis
Tahun Masuk	1998	2010
Tahun Lulus	2006	20151
Judul Skripsi/ Tesis	10 Selebritis Tragis	Reduksi Maskulinitas Dalam Adegan Film The Godfather Dan The Wolf Of Wall Street (Apropriasi <i>Screenshot</i> Film Dalam Penciptaan Karya Seni Cetak Grafis)
Nama Pembimbing	Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD	Drs. Anusapati, MFA

B. PENGALAMAN PENELITIAN DALAM 5 TAHUN TERAKHIR

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2015	Penciptaan Karya Grafis Intaglio Dengan Laser Engraving	DIPA	17.500.000

C. PENGALAMAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
		-		

D. PENGALAMAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL

No.	Tahun	Judul	Volume	Nama Jurnal
1	2013	Wheat Paste di Jalanan Yogyakarta (Seni Cetak Grafis Sebagai Alternatif Pop Propaganda)	Vol.V./No 2	BRIKOLASE

E. PENGALAMAN MENYAMPAIKAN MAKALAH SECARA ORAL PADA PERTEMUAN/ SEMINAR ILMIAH DALAM 5 TAHUN TERAKHIR

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel ilmiah	Waktu Dan Tempat

F. PENGALAMAN PENULISAN BUKU

No.	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit

G. PENGALAMAN PEROLEHAN HKI dalam 5-10 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul/Tema HKI	Jenis	Nomor P/ID

H. PENGALAMAN MERUMUSKAN KEBIJAKAN PUBLIK/REKAYASA SOSIAL LAINNYA dalam 5 tahun terakhir

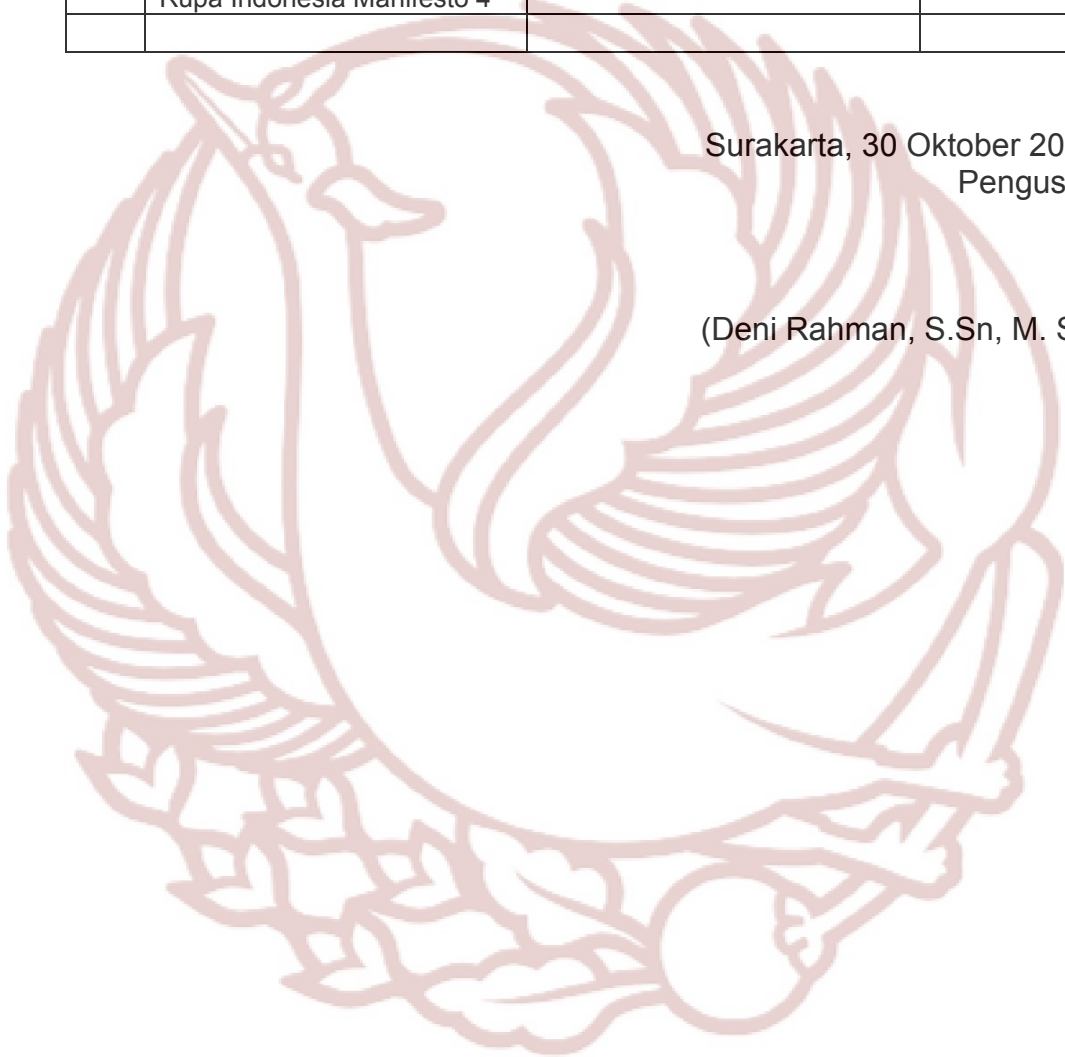
No.	Tahun	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tempat Penerapan	Respons Masyarakat

I. PENGHARGAAN YANG PERNAH DIRAIH DALAM 10 TAHUN TERAKHIR (dari Pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Pemenang The 1st Jogja Miniprint Biennale	Teras Print Studio, Yogyakarta	2014
2.	Peserta Pameran Besar Seni Rupa Indonesia Manifesto 4	Galeri Nasional Indonesia	2014

Surakarta, 30 Oktober 2017
Pengusul,

(Deni Rahman, S.Sn, M. Sn)





FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Kampus 2 ISI Surakarta, Jl. Ring Road Utara Mojosongo, Surakarta. Telp. 0271 8089151

SURAT PERNYATAAN PENELITI/ PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Satriana Didiek Isnanta, S. Sn, M.Sn

NIDN : 0021127207

Pangkat / Golongan : Penata Muda / 3a

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul: “**Studi Penciptaan Seni Kinetik Rampogan**” yang diusulkan dalam skema Penelitian Penciptaan (Karya Seni) – DIPA- PNBP untuk tahun anggaran 2017 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 30 Oktober 2017

Mengetahui,
Kepala Pusat Penelitian ISI Surakarta,

Yang menyatakan,

Taufik Murtono, S.Sn.,M.Sn
NIP: 197003152005011001

Satriana Didiek Isnanta, S.Sn, M.Sn
NIP: 197212212005011002